

Perancangan *Board Game* Edukatif Tentang Sejarah Bangsa-bangsa Kuno Besar di Dunia

Jane Marsha Hartono, Heru Dwi Waluyanto, Asnar Zacky

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Kristen Petra,

Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya,

Email: marimo.mailman@gmail.com

Abstrak

Sejarah bangsa-bangsa kuno besar asing pada umumnya tidak diajarkan di sekolah-sekolah di Indonesia. Padahal, banyak hal yang bisa dipelajari dari sejarah bangsa-bangsa tersebut. Terlebih lagi, banyak siswa yang menyukai sejarah namun tidak menyukai pelajarannya, karena metode pembelajaran yang kurang efektif. Untuk itulah diperlukan media untuk mengajarkan materi sejarah yang baru ini kepada remaja. Media *board game* dipilih karena sarat visual sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif. Adanya unsur kompetitif dan interaktif antar pemain, disertai elemen strategi yang mengasah otak, membuat penyampaian materi lebih menyenangkan.

Kata kunci: *Board Game*, Edukatif, Sejarah, Bangsa Kuno.

Abstract

Title: Designing a Educative Board Game About The History of Great Ancient Civilizations of the World

The history of foreign ancient civilizations is generally not taught in Indonesian schools, even though there are many things that can be learnt from them. Moreover, there are many students who like history, but do not feel so towards the subject because of the ineffective teaching method. Therefore, a more suitable medium is needed to teach teenagers about history. Board games, a medium that is very visual-oriented, is appropriately chosen so that the learning process would be an effective one. The inherent elements of interactivity and competition, as well as strategic thinking, makes the learning process fun.

Keywords: Board Game, Educational, History, Ancient Civilizations.

Pendahuluan

Sejarah merupakan bagian dari kehidupan yang integral, dan banyak yang dapat dipelajari darinya. Perjuangan dan kerja keras orang yang hidup di masa lampau merupakan satu aspek yang bisa dipelajari oleh mereka yang hidup di zaman sekarang. Melalui pembelajaran sejarah, dapatlah dipetik pesan, moral, dan kebijakan yang berguna, dan menghindari kesalahan yang sama serta membangun masa depan yang lebih baik.

Sejarah bangsa-bangsa besar di masa lampau merupakan tonggak-tonggak berdirinya peradaban kontemporer. Banyak hal telah dipelajari para arkeolog dari artefak dan peninggalan bersejarah lainnya untuk mengetahui bagaimana nenek moyang manusia hidup ribuan tahun yang lalu. Bangsa-bangsa tersebut juga telah menciptakan benda-benda yang sangat penting di kehidupan zaman sekarang: bangsa Sumeria adalah yang pertama kali menggunakan

sistem tulisan untuk mencatat transaksi perdagangan, orang Yunani adalah yang menggunakan koin dengan berat dan material yang terstandar untuk memudahkan perdagangan, dan orang Cina menciptakan porselen, dan kemungkinan adalah yang pertama kali mencetak buku secara massal menggunakan blok kayu.

Sejarah bangsa-bangsa besar seperti orang Mesir Kuno, Yunani, Cina Kuno, dan Romawi, beserta bangsa-bangsa lainnya adalah titik-titik puncak dalam pembelajaran tentang peradaban manusia, dari cara mereka hidup dalam keseharian, berdagang, dan membangun budaya yang khas. Banyak hal yang bisa dipelajari darinya. Namun, kebanyakan generasi muda zaman sekarang merasa bahwa sejarah adalah suatu hal yang membosankan, hal yang sudah lampau, dan dengan demikian tidak relevan dengan kehidupan mereka.

Sejarah bangsa-bangsa besar ini menarik untuk diangkat karena dalam setiap bangsa, ada keunikan

tersendiri yang menarik untuk dipelajari, dan banyak pelajaran yang bisa diambil dari kebijakan-kebijakan yang diberlakukan di bangsa tersebut. Selain pelajaran moral tentang pentingnya kerja keras dan pengetahuan, pelajaran yang dimaksud adalah bagaimana mengatur dan memelihara sebuah bangsa, dengan cara memperhatikan aspek-aspek vital yang merupakan nadi dari kerajaan tersebut, seperti perdagangan, pertanian, kesejahteraan rakyat, kekuatan militer, dan lainnya. Terlebih lagi, ada sosok-sosok bersejarah yang bisa dijadikan teladan atau panutan, seperti filsuf Yunani Kuno atau kaisar Romawi Kuno.

Selain itu, dalam buku sejarah, hampir tidak ada sejarah mengenai bangsa-bangsa kuno ini: umumnya buku teks sejarah yang dipakai di sekolah-sekolah Indonesia hanya menjabarkan sejarah Indonesia, dan sejarah dunia modern (seperti Perang Dunia I dan II). Buku sejarah sebagai sarana pembelajaran seharusnya mengikuti perkembangan zaman dengan memperhitungkan perkembangan kehidupan masyarakat sekarang ini. Terlebih lagi, hanya sedikit gambar yang mendukung proses pembelajaran sejarah jika dibandingkan dengan banyaknya teks yang ada; padahal elemen visual dapat sangat membantu proses itu karena ia lebih menarik dan lebih mudah diingat daripada berlembar-lembar teks saja. Buku teks sejarah yang monoton ini adalah salah satu alasan mengapa minat terhadap pelajaran sejarah rendah di kalangan siswa-siswi.

Remaja adalah audiens yang dipilih untuk perancangan ini, karena selain mata pelajaran sejarah biasanya diajarkan ketika siswa menimba ilmu di SMP dan SMA, masa remaja merupakan periode kehidupan dimana kapasitas untuk memperoleh dan menggunakan pengetahuan secara efisien mencapai puncaknya (Mussen, Conger & Kagan, 1969). Perkembangan *frontal lobe* yang pesat membuat kemampuan kognitif mereka mencapai kematangan, dan mereka mengembangkan kemampuan penalaran dan dapat berpikir secara abstrak (Cherry).

Media yang dipilih adalah *board game*, yaitu permainan yang dimainkan menggunakan papan sebagai alatnya. *Board game* dapat menjadi media pembelajaran yang menarik, karena ia mampu memfasilitasi pembelajaran dengan tampilan visual yang menarik, mempunyai banyak elemen dalam bermain yang kompleks, dan merupakan sarana hiburan sekaligus pembelajaran yang seru dan eksklusif (Gonia). Melalui media ini, siswa juga dapat belajar sekaligus bermain, karena tidak ada unsur paksaan atau keharusan yang sering dirasa ketika belajar dengan media konvensional (buku teks). Proses belajar siswa tentunya akan lebih efektif karena mereka belajar dengan bahagia.

Board game juga sangat interaktif, karena ia memerlukan lebih dari satu orang pemain. Hal ini sangat berbeda dengan permainan zaman sekarang yang bersifat *one-player* dan sangat minim interaksi. Media *board game* yang berbasis *multiplayer* akan mengajarkan siswa remaja untuk berinteraksi dan tidak egois. Media ini juga cocok untuk anak yang pasif dalam proses belajar-mengajar (Gibson).

Tujuan dari pembuatan karya ini adalah untuk mengedukasi audiens dengan sejarah dan strategi bangsa-bangsa besar tersebut, menggunakan *board game* sebagai mediana. Seperti layaknya bermain catur, tentu ada strategi besar yang telah digunakan mereka untuk mencapai kemenangan; dalam hal ini, mensejahterakan rakyatnya, memperluas kawasan, menguasai perdagangan, dan membangun budaya yang kompleks. Melalui media *board game*, audiens dapat membangun kebersamaan dalam bermain bersama, menyusun strategi dan mengasah otak, serta mempelajari hal-hal yang mungkin belum pernah mereka ketahui sebelumnya tentang bangsa-bangsa besar yang pernah ada di dunia. Materi yang baru dan segar ini juga tentunya akan menarik bagi mereka yang belum pernah mengetahui sejarah bangsa-bangsa kuno ini.

Melalui perancangan karya ini, diharapkan audiens bisa menambah pengetahuan dan minat akan budaya dan sejarah yang ada, terutama bangsa-bangsa besar yang hanya mendapat porsi sedikit dalam pembelajaran sejarah generasi sekarang. Diharapkan juga, melalui bentuk permainan, pembaca dapat belajar tentang bagaimana menyusun strategi dan memecahkan masalah, yang dikemas dengan unsur-unsur sejarah bangsa-bangsa yang unik, menarik, dan sesuai dengan zamannya.

Metode Penelitian

Metode perancangan yang digunakan dalam tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

Metode Pengumpulan Data

Data yang digunakan berasal dari sumber primer, yaitu data yang berasal langsung dari pihak yang bersangkutan, dan sumber sekunder, yaitu data yang telah dipublikasikan seperti buku atau dokumen. Beberapa metodenya antara lain:

- Wawancara: Wawancara akan dilakukan pada sasaran perancangan untuk mengetahui jenis permainan dan pola pikir dan tingkah laku sasaran perancangan. Wawancara juga akan dilakukan kepada narasumber yang berpengalaman dalam *board game* di Surabaya.
- Observasi: Observasi dilakukan terhadap sasaran perancangan dan pemain *board game* untuk mengetahui pola permainan dan ketertarikan remaja terhadap sejarah dan *board game*.

- c. Survei: Survei dilakukan untuk mempelajari minat sasaran perancangan terhadap berbagai macam aspek penting seperti ketertarikan pada sejarah, gaya visual yang disukai, dan tipe permainan yang disukai, selain banyak hal lainnya.
- d. Metode Kepustakaan: Media cetak banyak berperan dalam perancangan *board game* sebagai sumber informasi sejarah yang akan disampaikan, pembelajaran karakter remaja melalui psikologi perkembangan, teori mengenai *game design*, dan tipe visual yang digunakan.
- e. Media Massa: Internet adalah sumber informasi *online* yang digunakan peneliti berkenaan dengan informasi yang tidak didapatkan di buku, *board game*, dan sasaran perancangan.

Metode Analisis Data

Metode ini dilakukan dengan menganalisis data kualitatif yang telah dikumpulkan, seperti jenis *board game* yang disukai, elemen-elemen dalam permainan yang menarik, visual dan gaya desain yang menarik, dan bagaimana menyampaikan materi sejarah dengan efektif namun menyenangkan melalui media tersebut. Sumber informasi berasal dari *board game* yang ada di pasaran, dan melalui wawancara dan observasi lapangan. Data tersebut kemudian dianalisis sebagai dasar dari perancangan *board game* edukatif yang dibuat. Analisis 5W+1H untuk *board game* meliputi:

- a. What: *Board game* bertema sejarah bangsa-bangsa kuno besar di dunia.
- b. Who: Remaja (laki-laki dan perempuan) berusia 12-18 tahun.
- c. Why: Sebagai media pembelajaran yang bersifat interaktif dengan pendekatan visual yang diharapkan membuat remaja belajar sambil bermain dengan bahagia, *board game* cocok untuk mereka yang bersifat pasif dalam proses pembelajaran. Mereka juga dapat mengenal sejarah dan tokoh-tokoh yang dapat menjadi inspirasi mereka.
- d. When: Pada saat jam pelajaran sejarah di kelas.
- e. Where: Di sekolah-sekolah SMP dan SMA.
- f. How: *Board game* yang kaya visual dan bersifat interaktif mengajarkan anak-anak untuk berpartisipasi dalam proses belajar, saling membantu belajar, dan tidak egois. Belajar juga menjadi menyenangkan karena sambil bermain.

Konsep Perancangan

Board game yang dirancang berjenis *eurogame* dengan tingkat kesulitan menengah. Ini mengharuskan pemain berpikir dan mengatur strategi, dan dapat menjadi tantangan bagi remaja. Dengan memilih sesuai keinginan, pemain dapat menghidupi kembali zaman bangsa-bangsa besar tersebut dan membangun peradaban dengan mengumpulkan aset-aset, baik abstrak maupun non-abstrak, seperti seni, arsitektur, uang, tokoh-tokoh, dan budaya. Keempat pemain mendapat masing-masing 1 dek berisi 50 kartu (emas,

pekerja, artefak, dewa, dan tentara). Pemain berlomba mengumpulkan aset, yaitu pekerja, emas, artefak, dan tentara, untuk membeli semua figur dan arsitektur bangsanya sebelum pemain lainnya. Interaksi terjadi antar pemain dengan adanya pertukaran aset, layaknya sistem barter yang dulu dipraktekkan di dunia nyata. Terdapat kartu ekspedisi yang berdasarkan ekspedisi nyata yang dulunya pernah dijalani masyarakat dan pedagang zaman dulu, sehingga pemain harus berkeliling dunia mengunjungi bangsa-bangsa lainnya dalam misi yang tertera di kartu. Ekspedisi ini akan digunakan dalam membeli semua kartu figur dan arsitektur. Terdapat kartu kesempatan yang dapat diambil secara acak untuk menambah sensasi dalam permainan, dan kartu kuis untuk menambah pengetahuan mereka dengan hadiah berupa kartu aset ekstra. Kartu dewa yang terdapat di dek masing-masing pemain merupakan *wild card* yang dapat menguntungkan pemain dan merugikan lawan, sehingga permainan menjadi tidak dapat ditebak dan semakin seru.

Dalam permainan, pemain akan ber-*roleplay* sebagai menteri dari masing-masing bangsa, yang membantu bangsanya mencapai kejayaan. Melalui peran ini, diharapkan pemain dapat merasa terlibat secara langsung dalam cerita sejarah yang diangkat. Keempat bangsa akan diberi warna berbeda untuk memudahkan pemain membedakan bangsa-bangsa tersebut.

Judul Permainan

Judul *board game* ini adalah “Antiqua ~Ages of Greatness~”. Sesuai dengan tema sejarah yang diangkat, kata yang dipilih adalah *antiqua*, kata Latin yang berarti “ancient”. Selain cocok dengan periode waktu yang diangkat dalam *game* ini, kata *antiqua* memiliki kesan majestik dan tua tanpa kesan kuno. *Subtitle* berupa *Ages of Greatness* mendeskripsikan keempat bangsa tersebut dengan keagungan, dan *wave dash* yang digunakan di awal dan akhir frasa tersebut memberikan aksentuasi.

Pembahasan

Tujuan Kreatif

- a. Mengenalkan tentang sejarah bangsa-bangsa besar di dunia.
- b. Remaja dapat menambah wawasan mereka tentang kehidupan bangsa-bangsa tersebut.
- c. Remaja dapat mengetahui peninggalan bangsa-bangsa besar tersebut, baik yang ada di sekitar mereka maupun yang tidak.
- d. Remaja dapat belajar dari kisah hidup para tokoh-tokoh terkenal yang inspirasional.
- e. Remaja dapat belajar menyusun strategi dan berinteraksi dengan pemain lainnya.
- f. Memberi alternatif dalam belajar sejarah yang lebih efektif dan menyenangkan.

Strategi Kreatif

Board game ini dirancang dengan pola agar pemain bertujuan mengumpulkan berbagai jenis aset yang merupakan ciri khas bangsa yang dimainkannya: arsitektur, tokoh-tokoh terkenal, artifak, pekerja/rakyat, prajurit, dan emas. Pemain bermain sebagai menteri dari masing-masing bangsa, dan membantu bangsanya mencapai kejayaan. Pemain yang terlebih dahulu mengumpulkan semua arsitektur dan tokoh terkenal bangsanya adalah pemenangnya. Unsur *random chance* dimasukkan dalam game agar permainan menjadi tidak mudah ditebak dan lebih seru, dengan menggunakan dadu untuk menentukan jumlah langkah yang diambil, dan beberapa tipe kartu yang diambil secara acak. *Board game* ini memerlukan kemampuan mengatur sumber daya, strategi, dan keberuntungan. Pemain juga dapat mempengaruhi permainan pemain lainnya dengan kartu dewa-dewi dan kartu hukuman, sehingga permainan menjadi lebih *fun* dan menantang. Tiap-tiap bangsa memiliki kekuatan dan kelemahan masing-masing, dan setiap tokoh terkenal memiliki efek yang dapat mempengaruhi jalannya permainan, sehingga pemain harus mempertimbangkan apa yang sebaiknya dilakukan dan menyusun strategi.

Ilustrasi yang digunakan bergaya kartun dan tidak realistis. Gaya ini diminati remaja baik laki-laki maupun perempuan. Gaya kartun ini dikombinasikan dengan gaya seni masing-masing bangsa yang khas, untuk memberi sentuhan unik bagi masing-masing bangsa yang dimainkan. Warna yang digunakan adalah warna yang intens dan cerah (*vivid*) namun *earthy* untuk membuat visual menjadi menarik bagi remaja tapi tidak terkesan kekanak-kanakan.

Bahasa yang dipakai adalah Bahasa Inggris yang simpel, karena remaja sekarang umumnya memainkan *game* yang berbahasa Inggris. Penggunaan Bahasa Inggris juga membuat *board game* ini memberikan nilai tambah berupa pengetahuan dan kosakata Inggris bagi remaja. Selain itu, *board game* ini pun dapat digunakan oleh sekolah internasional di Surabaya yang memakai Bahasa Inggris sebagai pengantar.

Merchandise dan buklet suplemen akan dibuat sebagai pelengkap *board game* ini. Buklet berisi uraian yang lebih lengkap mengenai sejarah yang dimuat di *board game* untuk remaja yang ingin tahu lebih lanjut mengenai sejarah tersebut. *Merchandise* dibuat sebagai daya tarik bagi remaja.

Karakteristik Target Audience

Target audience primer:

- a. Demografis: Remaja berusia 12 hingga 18 tahun. Laki-laki dan perempuan. Tingkat pendidikan SMP dan SMA. Kelas ekonomi menengah ke atas.

- b. Geografis: Tinggal di Surabaya dan sekitarnya
- c. Psikografis: Remaja yang memiliki keingintahuan akan sesuatu yang baru, menyukai sejarah dan *board game*.
- d. Behavioral: Remaja yang suka pelajaran sejarah dan tertarik untuk mempelajarinya dalam bentuk media lain. Remaja yang tidak menyukai pelajaran sejarah karena pertimbangan banyaknya teks yang harus dihafal, atau membosankan. Remaja yang memiliki kemampuan menganalisa.

Target audience sekunder:

- a. Demografis: Guru mata pelajaran sejarah. Laki-laki dan perempuan. Kelas ekonomi menengah ke atas.
- b. Geografis: Tinggal di Surabaya dan sekitarnya.
- c. Psikografis: Peduli dengan kualitas pendidikan yang diterima murid-muridnya. Suka sejarah. Mau mencoba metode pembelajaran baru.
- d. Behavioral: Yang mengalami hambatan dalam pengajaran materi sejarah.

Komponen Permainan

Dalam tiap paketnya, *board game* ini memiliki:

- Papan permainan: 5 papan terpisah dan 4 papan pemain
- *Rule book*
- 2 dadu biasa
- 4 *deck* yang terdiri dari 50 lembar kartu: *god*, *worker*, *gold*, *artifact*, dan *army*
- 40 kartu *architecture* dan *figure*, masing-masing pemain 10 kartu
- 40 kartu *expedition*
- 40 kartu *quiz*
- 40 kartu *gold*
- 40 kartu *chance*
- 20 kartu *punishment*

Kartu

Terdapat beberapa jenis kartu dalam *board game* ini:

- Kartu *god*: Kartu ini adalah kartu yang mewakili dewa-dewi setiap bangsa. Setiap kartu *god* hanya dapat dipakai sekali, kemudian dimasukkan ke dalam *graveyard*. Beberapa dari kartu ini dapat diaktifkan kapanpun (*interrupt*). Setiap *deck* memiliki 8 kartu *god*.
- Kartu aset: Kartu aset adalah kartu yang digunakan untuk 'membeli' kartu *architecture* dan *figure*. Terdapat 4 macam kartu: *gold*, *worker*, *artifact*, dan *army*, dengan jumlah total 42 lembar. Terdapat 40 kartu *gold* di tengah papan sebagai hadiah untuk menjawab *quiz* dengan benar. Komposisi setiap *deck* berbeda-beda tergantung dari sejarah bangsa tersebut.
- Kartu *expedition*: Kartu ini adalah kartu tugas yang dikocok dan dibagikan kepada setiap pemain di awal permainan. Kartu ekspedisi ini merupakan adaptasi dari ekspedisi asli yang dilakukan utusan-utusan dan pedagang dari ke-4 bangsa tersebut, misalnya utusan pemerintah

Roma yang pergi jauh ke Cina untuk kunjungan diplomasi, atau pedagang dari Cina yang tiba di Mesir untuk berjual-beli. Kartu ekspedisi ini memberikan tujuan bagi pemain, dan memberikan pengetahuan tentang rute-rute ekspedisi yang pernah ada.

- Kartu *architecture*: Kartu ini mewakili hasil arsitektur yang merupakan *landmark* bangsa-bangsa tersebut. Kartu ini dapat dibeli dengan kartu *worker* dan/atau *artifact* hasil pertukaran dengan bangsa lain.
- Kartu *figure*: Kartu ini adalah perwakilan tokoh-tokoh terkenal yang merupakan pemimpin yang sukses dan/atau meninggalkan jejak dalam sejarah. Kartu ini dapat dibeli dengan kartu *worker* dan/atau *artifact* hasil pertukaran dengan bangsa lain. Setelah dibeli, kartu ini dapat langsung diaktifkan. Dalam setiap awal *turn*, pemain dapat mengaktifkan hanya 1 figur saja, dan tidak boleh diganti sampai awal *turn* berikutnya.
- Kartu *quiz*: Terdapat 40 kartu *quiz* yang berisi pertanyaan dengan pilihan ganda seputar sejarah keempat bangsa tersebut. Pemain yang menjawab pertanyaan dengan benar akan mendapat hadiah 1 kartu *gold* dari tengah. Kunci jawaban terletak di dalam buku aturan permainan.
- Kartu *chance*: Kartu *chance* terdiri dari 40 kartu yang memberikan efek tambahan bagi pemain, dan bisa baik maupun buruk.
- Kartu *punishment*: Kartu *punishment* berisi aktivitas *hands-on* yang harus dilakukan. Aktivitas tersebut dibuat berdasarkan aspek-aspek kehidupan ke-4 bangsa tersebut, misalnya kebiasaan orang Yunani Kuno membawa uang mereka di dalam pipi karena baju mereka tidak berkantong. Dengan melakukan aktivitas kecil tersebut, pemain akan lebih mengerti tentang gaya hidup orang-orang pada zaman dahulu. Terdapat 20 kartu hukuman yang harus diambil pemain jika tidak mampu membayar suatu persyaratan dalam permainan, seperti tidak mampu membayar 1 kartu *army* ketika melewati petak *enemy*, atau tidak mampu membayar persyaratan dari efek kartu *god*, *chance*, atau *figure*.

Peraturan Permainan

Permainan memiliki aturan sebagai berikut:

1. Pemain berjumlah paling sedikit 2 orang, dan idealnya berjumlah 4 orang.
2. Sebelum permainan dimulai, *set-up* dilakukan dengan menyusun kelima papan *board game* serta meletakkan kartu *expedition*, *quiz*, *chance*, *punishment*, dan *gold* dalam keadaan tertutup pada tempat yang telah disediakan.
3. Masing-masing pemain memilih bangsa yang akan dimainkannya, lalu mengambil *deck*, kartu *figure*, dan kartu *architecture* bangsanya sendiri.

4. Pemain meletakkan pion mereka di keempat kota utama: Memphis (Mesir Kuno), Beijing (Cina Kuno), Athena (Yunani Kuno), dan Roma (Romawi Kuno).
5. Kocok *deck* masing-masing, lalu ambil 5 kartu paling atas ke dalam tangan. Letakkan *deck* dalam keadaan tertutup di tempat yang telah disediakan.
6. Kocok kartu *expedition*, dan bagikan kepada seluruh pemain secara rata. dalam keadaan tertutup. Setiap pemain mendapat 10 kartu; jika 3 atau lebih dari kartu tersebut memiliki destinasi di daerahnya sendiri, tukarkan dengan pemain lain hingga jumlahnya hanya 2 atau kurang. Pemain tidak boleh mempunyai destinasi berupa kota utamanya. Taruh kartu *expedition* di tempat yang telah disediakan di papan pemain.
7. Pemain menentukan giliran dengan mengocok kedua dadu; pemain dengan angka terbesar maju pertama.
8. Pemain memilih 1 kartu *expedition* untuk dijalankan sebagai destinasi pertama. Letakkan kartu tersebut di kotak "Ongoing Expedition" di papan pemain.
9. Pada gilirannya, pemain melakukan 4 fase berikut:
 - *Draw phase*: pemain mengambil 2 kartu dari atas dek.
 - *Beginning phase*: pemain dapat mengaktifkan efek kartu *god*, *figure*, dan/atau *architecture*.
 - *Action phase*: pemain mengocok dadu dan menjalankan pion sejumlah angka yang didapat. Pemain dapat melangkah kurang dari jumlah langkah yang didapat.
 - *End phase*: pemain dapat membeli kartu *figure* atau *architecture* jika mencukupi. Pemain dapat mengganti kartu *figure* yang aktif, namun efeknya hanya akan berjalan pada *beginning phase* giliran berikutnya.
10. Apabila pemain melewati petak dengan tanda *enemy*, pemain harus membayar dengan 1 kartu *army*. Pemain yang tidak dapat memayarnya harus mengambil 1 kartu *punishment*. Pemain yang sedang mendapat *punishment* dan mendapat *punishment* baru terbebas dari yang lama dan harus menjalankan yang baru.
11. Apabila pemain mendarat di petak *chance*, pemain harus mengambil 1 kartu *chance*. Bila mendarat di petak *quiz*, pemain harus mengambil 1 kartu *quiz*. Seluruh pemain dapat menjawabnya; pemain yang menjawab *quiz* dengan benar dapat mengambil 1 kartu *gold* dari tengah.
12. Pemain yang sampai di kota destinasi yang dituju harus mendapatkan 1 kartu *worker* atau *artifact* sesuai dengan yang tertera di kartu *expedition*-nya dengan cara bernegosiasi dengan pemain lainnya. Apabila pemain yang bersangkutan tidak memiliki kartu yang dicari, pemain dapat menunggu sampai giliran berikutnya (sampai pemain tersebut memiliki kartu yang diinginkan)

atau kembali ke kota utamanya dan mengganti *expedition* yang dijalankan.

13. Setelah transaksinya selesai, pemain harus mencapai kota utamanya lagi untuk mengakhiri ekspedisi tersebut. Kartu *expedition* yang telah diselesaikan tersebut diletakkan di kotak "Finished Expedition" di papan pemain, dan dapat digunakan untuk membeli kartu *figure* dan *architecture*.
14. Pemain dapat membeli kedua kartu tersebut ketika telah memiliki cukup kartu di tangannya (dan kartu *expedition* yang telah diselesaikan jika perlu). Buang kartu aset yang digunakan untuk membeli ke dalam *graveyard*, dan kartu *expedition* diletakkan di kotak "Graveyard" untuk *expedition*.
15. Pemain dapat menjalankan kartu *god* sebagai interupsi aksi pemain lainnya, atau dalam gilirannya sendiri. Buang kartu *god* yang telah dipakai ke dalam *graveyard*.
16. Jika kartu di *deck* ≤ 5 lembar dan permainan belum berakhir, masukkan semua kartu di *graveyard* ke dalam *deck* dan kocok.
17. Pemain yang terlebih dulu mengumpulkan semua kartu *figure* dan *architecture* bangsanya adalah pemenangnya.

Konsep Dasar Gaya Desain

Berdasarkan hasil survei, gaya kartun ala Jepang yang *super-deformed* merupakan gaya visual yang lebih diminati remaja. Gaya visual yang dipakai dalam *board game* ini adalah gaya kartun, namun bukan yang bergaya Jepang karena tidak cocok dengan konsep dan *setting* sejarah yang diangkat. Gaya kartun yang dipakai adalah yang memiliki karakteristik *super-deformed*, bukan yang proporsional. Gaya desain grafis yang bersifat dekoratif digunakan untuk elemen pelengkap, seperti misalnya pinggiran untuk masing-masing kartu yang dipengaruhi gaya desain masing-masing bangsa yang unik dan khas. Pinggiran kartu Mesir Kuno akan memiliki motif khas Mesir, sementara kartu Cina Kuno mengambil inspirasi dari motif Cina.

Konsep Warna

Warna yang dipakai adalah warna-warna yang cerah, bersaturasi sedang-tinggi, dan dengan *tone* yang *earthy*. Warna ini terlihat lebih hidup dibandingkan warna-warna pastel, dan tidak terlalu ceria sehingga terkesan kekanak-kanakan. Dominasi warna adalah coklat yang memiliki kesan natural dan kuno. Agar serasi dan tidak terlalu kusam, warna coklat akan dipadukan dengan *umber* dan *cerulean*. Untuk mempermudah identifikasi bangsa, sistem *colour coding* akan digunakan:

- Mesir Kuno: kuning
- Cina Kuno: merah
- Yunani Kuno: biru
- Romawi Kuno: hijau

Sistem ini akan digunakan pada pion, pinggiran kartu, dan kota di papan, dan tertera di buku peraturan.

Kemasan

Kemasan menggunakan kotak yang terbuat dari triplek, dilapisi kain *oscar* (kulit palsu) coklat tua untuk eksterior, dan *velvet* (beludru) coklat tua untuk interior.

Merchandise

Merchandise yang dibuat sebagai pelengkap *board game* berupa *figurine* dari tanah liat. Figur yang dibuat sebagai *sample* adalah Thoth, yang merupakan dewa pengetahuan Mesir Kuno.

Harga

Biaya cetak menggunakan teknik cetak *offset* yang lebih murah dan efisien dibandingkan *digital printing*. Harga per kotak *board game* adalah sekitar Rp 392.250,00. Harga ini tergolong murah untuk sebuah judul *board game*.

Contoh Hasil Jadi



Gambar 1. Papan *board game*.



Gambar 2. Papan pemain.



Gambar 5. Kartu figure.



Gambar 3. Kartu gold dan belakang kartu.



Gambar 4. Kartu architecture.





Gambar 6. Kartu *god*.



Gambar 8. Kartu *artifact*.



Gambar 7. Kartu *worker*.



Gambar 9. Kartu *army*.



Gambar 10. Kartu punishment, expedition, chance, dan quiz.



Gambar 11. Bagian belakang kartu figure & architecture.



Gambar 12. Logo permainan dengan tekstur marmer.



Kesimpulan

Sejarah merupakan jejak yang ditinggalkan manusia dalam hidupnya. Sebagai suatu bidang studi, sejarah dapat memberikan *insight* akan bagaimana orang-orang zaman dahulu, dengan teknologi dan informasi yang terbatas, mampu mengatasi masalah yang mereka hadapi dalam hidup. Selain itu, bisa diambil pesan-pesan moral dan kebijakan yang dapat membuat seseorang menjadi lebih baik dan berpikiran terbuka, serta dapat belajar dari kesalahan yang terjadi di masa lalu. Terdapat pula banyak tokoh bersejarah yang bisa dijadikan panutan karena kebijakan dan kecerdasan mereka.

Penting bagi siswa-siswa untuk memperluas pengetahuan mereka tentang bukan hanya sejarah nusantara, namun sejarah dari bangsa-bangsa lain yang asing dan jarang diajarkan di Indonesia. Padahal, banyak siswa yang tertarik belajar sejarah, namun seringkali mereka merasa buku teks membosankan.

Board game adalah media yang sangat cocok dalam mengenalkan subjek keempat bangsa besar ini. Banyaknya unsur visual yang menarik dan penyajian pengetahuan dalam porsi kecil membuat pemain tidak cepat bosan. Selain itu, adanya unsur kompetitif dan interaktif membuat proses bermain-belajar menjadi

menyenangkan dan materi dapat lebih efektif terserap. *Board game* juga merangsang kemampuan berpikir otak dalam menyusun strategi.

Melalui dua tahapan *test play*, didapati bahwa perancangan ini berhasil membuat pemainnya merasa tertarik dengan sejarah, dan membuat pemainnya belajar sejarah dengan seru dan menyenangkan. Elemen permainan yang kompleks dan menantang membuat pemainnya bersemangat. Pemain-pemain tersebut berkata bahwa mereka banyak belajar sejarah dari informasi di kartu dan dari kartu *quiz* yang jawabannya seringkali tidak terduga.

Ucapan Terima Kasih

Penulis menyadari bahwa perancangan ini dapat selesai berkat bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh sebab itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Drs. Heru Dwi Waluyanto, M.Pd. sebagai pembimbing I yang telah membimbing dalam penulisan laporan dan pengerjaan karya tugas akhir ini dan selalu memotivasi serta memberi semangat.
2. Bapak Drs. Asnar Zacky, M.Sn. sebagai pembimbing II yang telah membimbing dalam penulisan laporan dan pengerjaan karya tugas akhir ini dan selalu memberi semangat dalam pengerjaan karya.
3. Ronny dari Timewalk atas waktu dan bantuannya dalam tinjauan mengenai *board game*.
4. Jasmine Loarid atas masukan, *scanner*, dan pinjaman *laptop*-nya yang sangat berharga, dan Devia Thungady.
5. Jovan Willem Hartono dan teman-temannya, terutama Sisko dan Anthony, yang sudah memberikan masukan dalam bentuk survei, antusiasme, dan kesediannya menjadi *tester* untuk *board game* ini.
6. Nico Hartono atas jasa antar-jemput dan *laptop*-nya.
7. Orang tua dan teman-teman yang memberikan dukungan dalam berbagai bentuk.
8. Sebastian, yang sudah bekerja keras.

Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam penulisan laporan ini. Oleh sebab itu, saran dan kritik yang membangun sangat diharapkan demi penulisan yang lebih baik. Akhir kata, penulis berharap perancangan ini dapat memberikan manfaat kepada para siswa-siswi, guru sejarah, dan perkembangan *board game* buatan lokal.

Daftar Pustaka

"*Board game*." *Wikipedia, the free encyclopedia*. 10 Maret 2015.
<http://en.wikipedia.org/wiki/Board_game>.

- "Boardgame History." *Tech It Out UK*. 2 Maret 2015.
<<http://www.techitoutuk.com/projects/boardgames/history.html>>.
- Bowra, C. M., *Great Ages of Man – Classical Greece*, New York: Time-Life Books, 1965.
- Burland, Cottie A., *Ancient Egypt*, Bucks: Hulton Educational Publications, 1974.
- . *Ancient Rome*, Bucks: Hulton Educational Publications, 1974.
- Burrell, Roy Eric Charles, *The Romans and Their World*, Exeter: Wheaton, 1973.
- Casson, Lionel, *Great Ages of Man – Ancient Egypt*, New York: Time-Life Books, 1965.
- Charlesworth, Matthew, "An Examination of Piaget's Theory of Human Development." *Academia.edu*. 20 Maret 2015.
<https://www.academia.edu/1574017/An_examination_of_Piaget_s_Theory_of_Human_Development>.
- Cherry, Kendra, "The Formal Operational Stage of Cognitive Development." *About Education*. 20 Maret. 2015.
<<http://psychology.about.com/od/piagetstheory/p/formaloperation.htm>>.
- Cooke, Jean, *History's Timeline: 40,000 Year Chronology of Civilization*, New York: Crescent Publishing, 1989.
- Croscher, Judith, *The Greeks*, London: Macdonald Educational, 1976.
- Diamond, Jared, *Guns, Germs and Steel*, Vintage, 2005.
- Duffy, Owen. "Board Games' Golden Age: Sociable, Brilliant, and Driven by the Internet." *The Guardian*. 2 Maret 2015.
<<http://www.theguardian.com/technology/2014/nov/25/board-games-internet-playstation-xbox>>.
- El-Idhami, Desmita, *Psikologi Perkembangan*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005.
- Forman, Joan, *The Romans*, London: Macdonald Educational, 1977.
- Gibson, Ellie, "Board Games Don't Just Bring Us Together – They Remind Us How to Play." *The Guardian*. 2 Maret 2015.
<<http://www.theguardian.com/technology/2014/nov/24/board-games-families-risk-children-play>>.
- Gonia, Daus, "Sebuah Ide Tentang Board Game Pembelajaran." *Pojok Pendidikan*. 2 Maret 2015.
<<http://pojokpendidikan.or.id/2011/02/09/sebuah-ide-tentang-board-game-pembelajaran/>>
- Gonick, Larry, *Kartun Riwayat Peradaban I*, Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia, 2006.
- . *Kartun Riwayat Peradaban II*, Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia, 2006.
- Guo, Changjian, Jianzhi Song, and Lingyu Feng, *World Heritage Sites in China*, China Intercontinental Press, 2003.

- Hadas, Moses, *Great Ages of Man – Imperial Rome*, New York: Time-Life Books, 1965.
- Hardford, Tim, “Why We Still Love Board Games.” *Financial Times*. 2 Maret 2015. <<http://www.ft.com/cms/s/2/1aab09a4-8fb2-11df-8df0-00144feab49a.html>>.
- Kapp, Karl, “Once Again, Games Can and Do Teach!” *Learning Solutions Magazine*. 12 Desember 2014. <<http://www.learningsolutionsmag.com/articles/1113/once-again-games-can-and-do-teach>>.
- Khoo, Gilbert, *History of the Ancient World for Secondary One*, Singapore: Pan Pacific, 1976.
- Koster, Raph, *A Theory of Fun for Game Design (2nd edition)*, California: O'Reilly Media, 2005.
- Lewis, Kylie, “Board Games Can Offer Many Benefits for Families.” *Deseret News*. 12 Maret 2015. <<http://www.deseretnews.com/article/865578386/Board-games-can-offer-many-benefits-for-families.html?pg=all>>.
- Millard, Anne, *The Egyptians*, London: Macdonald Educational, 1978.
- Millard, Anne & Vanags, Patricia, *The Usborne Book of World History (Usborne Miniature Editions)*, London: Usborne Children's Books, 2001.
- Roberts, John Morris, *A Concise History of the World*, Oxford: Oxford University Press, 1993.
- Salen, Katie and Eric Zimmerman, *Rules of Play: Game Design Fundamentals*, Massachusetts: MIT Press, 2004.
- Salkind, Neil J., *An Introduction to Theories of Human Development*, Thousand Oaks, California: Sage Publications, 2004.
- Schafer, Edward H, *Great Ages of Man – Ancient China*, New York: Time-Life Books, 1967.
- Trybus, Jessica, “Game-Based Learning: What It Is, Why It Works, and Where It's Going.” *New Media Institute*. 12 Desember 2014. <<http://www.newmedia.org/game-based-learning--what-it-is-why-it-works-and-where-its-going.html>>